

IMPLEMENTASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN SECARA ELEKTRONIK (Studi Kasus pada Toko Jumbo Cell Bangil)

Junay Diaz Arcanggih

Kertahadi

Riyadi

Fakultas Ilmu Administrasi

Universitas Brawijaya

Malang

Email : diaz.junay@yahoo.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe a system running the current sales, identify existing problems and perform E-Commerce Implementation in order to provide solutions to the problems faced. Data collection techniques in this study is through a process of interviews with informants, direct observation of some existing processes, and literature on the Implementation of E - Commerce. The results of this study is to conduct E- Commerce Implementation System by using an open source program called PrestaShop. By using Prestashop selling system can work well where stores do not need to use a cell jumbo promotional media such as the distribution of brochures and banners that cost that much. By doing Implementation of E - Commerce system will use the program prestashop berjalan more effectively and efficiently.

Keywords : E - Commerce, Open Source, Prestashop

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan sistem penjualan yang berjalan saat ini, mengidentifikasi permasalahan yang ada serta melakukan Implementasi *E-Commerce* guna memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui proses wawancara dengan narasumber, observasi langsung beberapa proses yang ada, dan studi pustaka mengenai Implementasi *E-Commerce*. Hasil penelitian ini adalah melakukan Implementasi Sistem *E-Commerce* dengan menggunakan program *open source* bernama Prestashop. Dengan menggunakan Prestashop sistem penjualan dapat berjalan dengan baik dimana toko jumbo cell tidak perlu menggunakan media promosi berupa penyebaran brosur serta spanduk yang membutuhkan biaya yang banyak. Dengan melakukan Implementasi *E-Commerce* menggunakan program prestashop sistem akan berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : E-Commerce, Open Source, Prestashop

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dari waktu ke waktu sudah terasa manfaatnya oleh sebagian besar orang baik dalam bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, dunia bisnis dan komunikasi tanpa batasan tempat dan waktu. Internet merupakan salah satu teknologi informasi komunikasi terkini, internet memiliki jangkauan yang hampir tak

terbatas dan menjangkau hampir semua kalangan di masyarakat Indonesia.

Menurut McLeod (2008 : 59), e-commerce adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari e-commerce adalah penggunaan internet dan komputer dengan browser web untuk membeli dan menjual produk. Dalam dunia bisnis, website dalam

bentuk e-commerce sudah merupakan kebutuhan dari suatu bisnis untuk mengembangkan usahanya karena memiliki berbagai manfaat. e-commerce memiliki manfaat yang sangat besar. Pertama, para konsumen tidak perlu datang ke toko penjual untuk memilih barang yang ingin dibeli. Kedua, dari segi keuangan konsumen dapat menghemat biaya yang dikeluarkan, apabila lokasi toko jauh, konsumen dapat menghemat ongkos perjalanan dengan diganti biaya pengiriman yang jauh lebih murah. dan bermanfaat oleh para pengguna, maka dapat dilihat bahwa penerapan teknologi informasi yang baru itu dapat diterima oleh pengguna.

Kebanyakan para pelaku bisnis yang usahanya masih belum memiliki omset tinggi lebih memilih menggunakan sistem penjualan secara konvensional. Para pelaku bisnis memperhitungkan bahwa biaya dalam pembuatan website yang terlalu tinggi tidak seimbang dengan jumlah pendapatan yang diterima. Sebagai contoh pada Toko Jumbo Cell yang merupakan salah satu toko yang menjual berbagai macam jenis atau merek handphone yang terletak di kota Bangil, sampai pada saat ini proses penjualannya masih secara konvensional dimana pembeli berhubungan secara langsung dengan datang ke toko Jumbo Cell. Dengan demikian, pembeli membutuhkan biaya yang lebih besar dan waktu yang cukup lama untuk membeli handphone yang diinginkan, selain itu pembeli kurang mendapatkan informasi lebih detail tentang produk-produk baru yang dijual pada toko Jumbo Cell. Toko ini sudah lama berdiri akan tetapi media pemasaran yang digunakan oleh toko ini masih menggunakan media promosi dengan cara memasang spanduk dan penyebaran brosur. Strategi pemasaran yang seperti ini membutuhkan biaya yang cukup besar dan terlihat kurang menarik.

Prestashop merupakan aplikasi gratis berbasis open source yang digunakan sebagai media pembuat toko online atau website e-commerce, dan aplikasi lainnya yang tergolong gratis seperti Joomla, Magento, Opencart dan lain-lain. Alasan peneliti menggunakan prestashop sebagai pembuat website e-commerce dikarenakan prestashop memiliki banyak keunggulan seperti tampilan user interface yang menarik serta banyak modul-modul gratis yang dapat menunjang pengoperasian website e-commerce.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengimplementasikan website e-commerce yang dituangkan dalam

skripsi dengan judul **“Implementasi E-Commerce sebagai Media Promosi dan Penjualan secara Elektronik” (Studi Kasus pada Toko Jumbo Cell Bangil)**

KAJIAN PUSTAKA

Sistem Informasi

1. Definisi Sistem Informasi

Menurut Al Bahra Bin Ladjamudin (2005 :13) Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan untuk mengendalikan organisasi.
3. Suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2. Komponen Sistem Informasi

Menurut Al Bahra Bin Ladjamudin (2005 :14) komponen sistem informasi dapat diklasifikasikan dalam lima komponen diantaranya adalah :

1. Hardware dan software yang berfungsi sebagai mesin.
2. People dan procedures yang merupakan manusia dan tata cara menggunakan mesin.
3. Data merupakan jembatan penghubung antara manusia dan mesin agar terjadi suatu proses pengolahan data.



Gambar 1 Komponen Sistem Informasi

Sumber : Al Bahra Bin Ladjamudin, 2005:15

Sistem Informasi Pemasaran

1. Definisi Pemasaran

Pemasaran (marketing) menurut Kotler dan Armstrong (2008:6) yaitu sebagai proses dimana perusahaan menciptakan nilai bagi pelanggan dan membangun hubungan yang kuat dengan

pelanggan dengan tujuan untuk menangkap nilai dari pelanggan sebagai imbalannya”.

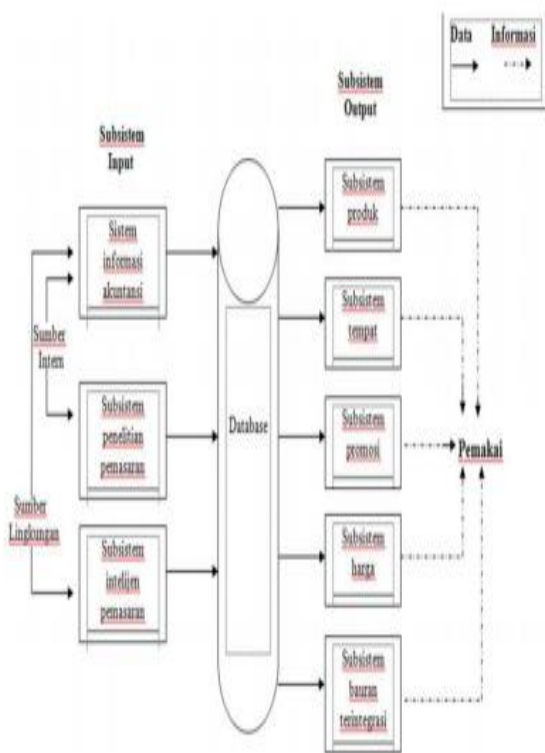
Jadi dapat disimpulkan bahwa, Pemasaran adalah suatu sistem dari kegiatan bisnis yang dirancang untuk merencanakan, menentukan harga, promosi dan mendistribusikan barang-barang yang dapat memuaskan keinginan dan mencapai pasar sasaran serta tujuan perusahaan. Tapi pada dasarnya Pemasaran menyangkut 4P (Price, Product, Place, dan Promotion).

2. Definisi Sistem Informasi Pemasaran

Menurut Kotler dan Keller (2009:73) sistem informasi pemasaran (Marketing Information System), terdiri dari orang-orang, peralatan, dan prosedur untuk mengumpulkan, memilah, menganalisis, mengevaluasi, dan mendistribusikan informasi yang dibutuhkan, tepat waktu, dan akurat bagi pengambilan keputusan pemasaran.

3. Model Sistem Informasi Pemasaran

Model untuk sistem informasi pemasaran diperlihatkan pada gambar dibawah ini. model ini terlihat dari kombinasi subsistem-subsistem input dan output yang dihubungkan dengan database.



Gambar 2 Model Sistem Informasi Pemasaran

Sumber : Mcleod, 2007:31

E-Commerce

1. Definisi E-Commerce

Menurut McLeod (2008:59), Perdagangan elektronik atau yang disebut juga e-commerce, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari e-commerce adalah

penggunaan internet dan komputer dengan browser Web untuk membeli dan menjual produk

2. Komponen E-Commerce

e-commerce memiliki beberapa komponen standar yang dimiliki dan tidak dimiliki transaksi bisnis yang dilakukan secara offline, yaitu (Hidayat, 2008:7):

1. Produk: Banyak jenis produk yang bisa dijual melalui internet seperti komputer, buku, musik, pakaian, mainan, dan lain-lain.
2. Tempat menjual produk (a place to sell): tempat menjual adalah internet yang berarti harus memiliki domain dan hosting.
3. Cara menerima pesanan: email, telpon, sms dan lain-lain.
4. Cara pembayaran: Cash, cek, bankdraft, kartu kredit, internet payment (misalnya paypal).
5. Metode pengiriman: pengiriman bisa dilakukan melalui paket, salesman, atau didownload jika produk yang dijual memungkinkan untuk itu (misalnya software).
6. Customer service: email, formulir online, FAQ, telpon, chatting, dan lain-lain.

3. Penggolongan E-Commerce

Penggolongan e-commerce yang lazim dilakukan orang ialah berdasarkan sifat transaksinya. Menurut Suyanto (2003:45) tipe-tipe berikut segera bisa dibedakan:

1. Business to business (B2B)
2. Business to Consumer (B2C)
3. Consumer to Consumer (C2C)
4. Consumer to Business (C2B)

4. Metode Pembayaran di E-Commerce

Terdapat 3 metode pembayaran yang biasa digunakan dalam transaksi menggunakan e-commerce (Prihatna, 2005:19):

1. Online Processing Credit Card
Metode ini cocok digunakan untuk produk yang bersifat retail dimana pasarnya adalah seluruh dunia. Pembayaran dilakukan secara real time (proses verifikasi saat itu juga).
2. Money Transfer
Cara ini lebih aman untuk menerima pembayaran dari konsumen mancanegara, namun memerlukan biaya tambahan bagi konsumen dalam bentuk fee bagi pihak penyedia jasa money transfer untuk mengirim sejumlah uang ke negara lain.

3. Cash on Delivery

Pembayaran dengan bayar di tempat ini hanya bisa dilakukan jika konsumen berada dalam satu kota yang sama dengan penyedia jasa.

Pengembangan Sistem

1. Perlunya Pengembangan Sistem

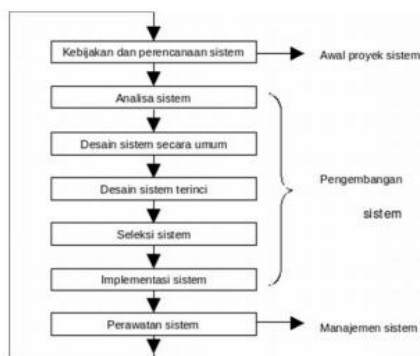
Pengembangan sistem dapat diartikan sebagai penyusunan suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Suatu sistem diganti atau diperbarui karena hal-hal sebagai berikut :

- 1) Adanya permasalahan-permasalahan yang timbul pada sistem yang lama Permasalahan yang timbul dapat berupa :
 - a. Ketidakteraturan
 - b. Pertumbuhan Organisasi
- 2). Untuk meraih kesempatan-kesempatan
- 3). Adanya instruksi-instruksi

2. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem informasi berbasis komputer, dibutuhkan banyak sumber daya dan waktu yang relatif lama. Proses pengembangan sistem melewati tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, hal ini disebut dengan siklus hidup pengembangan sistem yang terdiri dari :

- a). Kebijakan dan Perencanaan Sistem
- b). Analisis Sistem
- c). Desain Sistem secara Umum
- d). Desain Sistem secara Terinci
- e). Seleksi Sistem
- f). Implementasi sistem
- g). Perawatan Sistem



Gambar 3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (System Development LifeCycle)

Sumber : Jogiyanto, 2005:52

Implementasi E-Commerce

Menurut Jogiyanto (2005), implementasi sistem adalah merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Dalam hal ini

sama halnya dengan implementasi e-commerce, yang dimaksud dengan implementasi e-commerce disini adalah penerapan website e-commerce dengan menggunakan software prestashop. prestashop merupakan aplikasi gratis berbasis open source yang digunakan sebagai media pembuat tokoonline atau website e-commerce.

Ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan implementasi e-commerce. Tahap tersebut adalah sebagai berikut :

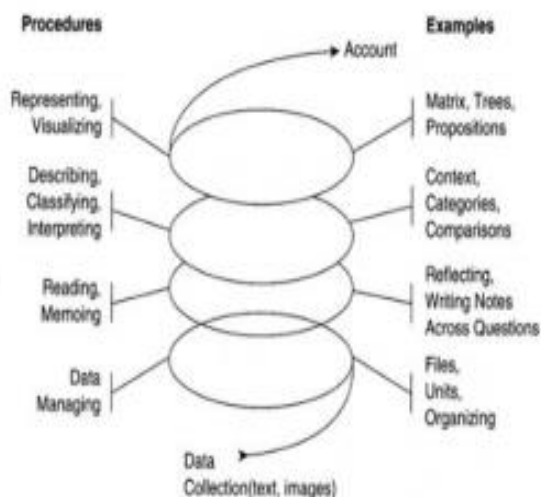
1. Implementasi Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
Dalam tahap ini peneliti melakukan seleksi terhadap perangkat keras (hardware) yang akan digunakan dalam melakukan implementasi ecommerce.
2. Implementasi Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)
Dalam tahap ini peneliti melakukan seleksi terhadap perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam melakukan implementasi ecommerce.
3. Implementasi Kebutuhan Sumber Daya Manusia (*Brainware*)
Dalam tahap ini peneliti memilih sumber daya manusia (brainware) yang akan mengoperasikan sistem e-commerce tersebut.
4. Implementasi Instalasi Program
Dalam tahap ini peneliti mulai melakukan instalasi program guna mendapatkan sistem yang baru.
5. Implementasi Penggunaan Program
Dalam tahap ini, setelah sistem telah diinstall barulah sistem tersebut siap untuk digunakan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penulis menggunakan analisis data spiral (Creswell, 2007:150) yang terdiri dari beberapa tahapan penelitian yaitu:

- a) *Data Collection*, yaitu mengumpulkan data dari hasil wawancara berupa teks, serta data lain berupa gambar, dokumen, dan sebagainya.
- b) *Data Managing*, yaitu melakukan pengolahan data yang telah diperoleh dari Toko Jumbo Cell berupa observasi, wawancara maupun dokumentasi dan merubah data tersebut menjadi menjadi unit teks yang

- sesuai berupa kata, kalimat, paragraf untuk dianalisis dengan tulisan tangan atau komputer.
- c) *Reading, Memoring*, yaitu memahami dan mengingat kerja dari sistem yang berjalan pada Toko Jumbo Cell.
 - d) *Describing, Classifying, and Interpreting*, yaitu mendeskripsikan masalah yang dihadapi oleh toko Jumbo Cell.
 - e) *Representing, Visualizing*, yaitu memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh toko Jumbo Cell.



Gambar 4 Data Analysis Spiral

Sumber : Creswell (2007:151)

Setelah data selesai di analisis, maka tahap selanjutnya adalah tahap Implementasi, dimana tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya. Adapun tahap Implementasi yang dilakukan peneliti dalam penerapan web e-commerce adalah sebagai berikut :

- a). Implementasi Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
- b). Implementasi Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)
- c). Implementasi Sumber Daya Manusia (*Brainware*)
- d). Implementasi Instalasi Program
- e). Implementasi Penggunaan Program

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

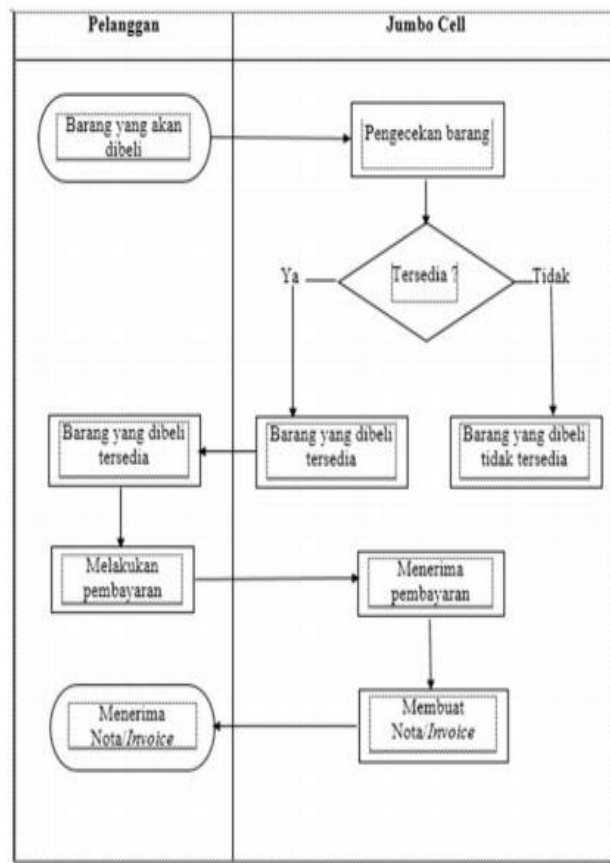
Gambatan Sistem yang berjalan saat ini

Pada tahap ini peneliti menggambarkan proses dari sistem yang sedang berjalan di toko jumbo cell. Adapun proses dari sistem penjualan yang sedang berjalan

pada toko jumbo cell adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan biasanya datang langsung ke toko jumbo cell untuk melihat barang yang diinginkan.
2. Setelah pelanggan menentukan barang yang ingin dibeli selanjutnya pihak toko jumbo cell melakukan pengecekan atas barang apakah barang yang diinginkan pelanggan tersedia.
3. Pihak toko jumbo cell memberitahu pada pelanggan apakah barang yang diinginkan ada atau tidak.
4. Jika barang tersedia, Pihak toko jumbo cell memberitahu pada pelanggan berapa harga barang yang diinginkan.
5. Pelanggan melakukan pembayaran pada toko jumbo cell.
6. Pihak toko jumbo cell memberikan nota atau invoice kepada pelanggan.

Tabel 1 Workflow Sistem yang Berjalan



Sumber : Data Primer diolah

Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Toko Jumbo Cell adalah sebagai berikut :

1. Tidak bisa memasarkan produknya secara luas dikarenakan sistem yang digunakan bersifat manual/offline.
2. Biaya yang dikeluarkan cukup banyak hanya untuk mencetak brosur atau spanduk

yang digunakan untuk mempromosikan produknya.

3. Banyaknya para pesaing yang mulai menggunakan system penjualan online
4. Tidak dapat menyediakan informasi yang update tentang produk yang dijual kepada konsumen.
5. Tidak adanya media penjualan online berupa website.

Solusi Atas Permasalahan yang Ada

Pada tahap ini peneliti memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh toko jumbo cell dalam memasarkan produknya kepada konsumen. Adapun solusi atas permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan sebuah website e-commerce atau toko online yang dapat diakses secara online oleh pelanggan sehingga memudahkan pelanggan jumbo cell dalam bertransaksi dan harus datang ke toko.
2. Menggunakan metode pembayaran secara online seperti transfer melalui bank
3. Menggunakan jasa pengiriman barang kepada pelanggan yang berada di luar kota bangil.

Implementasi Sistem

1. Implementasi Perangkat Keras (Hardware)

Spesifikasi perangkat keras (hardware) yang digunakan dalam melakukan implementasi e-commerce pada toko jumbo cell tercantum pada tabel berikut :

Tabel 2 : Perangkat Keras yang digunakan

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Core i5-2410M 2,3 GHz
2	RAM	4096 MB
3	VGA	AMD RADEON HD 6630M
4	Hardisk	500 GB
5	Monitor	14" Resolusi 1366x768
6	Mouse	Toshiba
7	Keyboard	Sony Vaio

2. Implementasi Perangkat Lunak (Software)

Spesifikasi perangkat lunak (software) yang digunakan dalam melakukan implementasi e-commerce pada toko jumbo cell tercantum pada tabel berikut :

Tabel 3 : Perangkat Lunak yang digunakan

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Windows 8.1 Profesional	Sistem Operasi
2	Idhostinger	Layanan Hosting
3	Prestashop	Open Source
4	Google Chrome, Opera	Web Browser
5	Photoscape	Photo Editor

3. Implementasi Sumber Daya Manusia (Brainware)

Agar sistem e-commerce ini dapat berjalan dengan baik maka diperlukan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang e-commerce. Dalam sistem ini, pihak yang memiliki akses adalah :

- a. Webmaster/Administrator : merupakan pengurus atau orang yang dapat mengoperasikan sistem ini. Pengurus ini harus mengerti tentang internet dan web serta mengerti bagaimana sistem ini bekerja sehingga dapat berjalan dengan baik.
- b. Pimpinan/Pemilik Toko : merupakan pihak yang menyetujui setiap perubahan web. Pimpinan juga dapat mengetahui informasi paling update tentang perkembangan teknologi saat ini. Pimpinan juga harus mengerti tentang internet dan mengerti bagaimana sistem ini bekerja.
- c. Pelanggan/Customer : agar dapat memperoleh informasi yang diperlukan, calon pelanggan atau customer harus mengerti tentang internet dan web. Sampai saat ini kebanyakan customer jumbo cell adalah para pengguna teknologi yang pastinya sudah banyak yang mengerti tentang internet dan web sehingga sistem ini dapat berjalan dengan baik.

4. Implementasi Instalasi Program

Adapun tahapan dalam melakukan instalasi Prestashop secara lengkap adalah sebagai berikut

1. Kunjungi Situs www.idhostinger.com kemudian klik buat akun yang adadi pojok kanan atas.



Gambar 5 Halaman Web Idhostinger

Sumber : Data Sekunder diolah

2. Tahap selanjutnya mengisi form pendaftaran yang meliputi email, password email dan sebagainya. Setelah selesai klik buat akun.

The image shows the registration form on Idhostinger.com. It includes fields for: Nama Anda (Diaz), E-mail Anda (jumbocell45@yahoo.com), Password (masked with asterisks), Ulangi Password Anda (masked with asterisks), and a CAPTCHA (g4m34). There's a checkbox for 'Saya setuju dengan Ketentuan Penggunaan Layanan' and a 'Buat Akun' button.

Gambar 6 Halaman Form Pendaftaran

Sumber : Data Sekunder diolah

3. Tahap selanjutnya adalah memilih layanan hosting di idhostinger. Disinipeneliti menggunakan layanan hosting gratis yang disediakan pihakidhostinger.

The image shows the 'Order Hosting Baru' page on Idhostinger.com. It displays three hosting packages: 'Gratis' (Rp. 0,00), 'Premium' (Rp. 28.000,00), and 'Bisnis' (Rp. 66.000,00). Each package has a list of features and an 'Order' button. The 'Gratis' package includes 2GB Space, 100GB Bandwidth, PHP/MySQL, Site Builder, and no ads. The 'Premium' package includes unlimited space/bandwidth, MySQL, email, website builder, and a free SSL certificate. The 'Bisnis' package includes unlimited space/bandwidth, MySQL, email, website builder, a free SSL certificate, and a free domain.

Gambar 7 Halaman Order Hosting

Sumber : Data Sekunder diolah

4. Setelah layanan hosting telah dipilih, maka tahap selanjutnya mengisisubdomain yang digunakan untuk mengakses website pada toko

jumbocell. disini peneliti menggunakan nama subdomain jumbocell.url.ph.

The image shows the 'Masukkan domain dan password' page on Idhostinger.com. It includes fields for: 'Masukkan domain dan password', 'Subdomain' (jumbocell), 'Password' (masked with asterisks), and 'Konfirmasi Password' (masked with asterisks). There's a 'Masukkan password kembali' button and a 'Lanjutkan' button.

Gambar 8 Halaman Isi Domain dan Password

Sumber : Data Sekunder diolah

5. Setelah subdomain telah dibuat dan telah aktif, maka akan masuk kecPanel idhostinger seperti gambar dibawah ini :



Gambar 9 Halaman cPanel Idhostinger

Sumber : Data Sekunder diolah

6. Tahap selanjutnya adalah membuat database MySQL yang ada di Cpanelidhostinger dengan mengisi nama database, username MySQL dan password kemudian klik buat.

The image shows the 'Database MySQL' page on Idhostinger.com. It includes fields for: 'Nama Database MySQL' (jumbocell), 'Username MySQL' (jumbocell), 'Password' (masked with asterisks), and 'Masukkan Password kembali' (masked with asterisks). There's a 'Masukkan password kembali' button and a 'Buat' button.

Gambar 10 Halaman Database MySQL

Sumber : Data Sekunder diolah

[illegible]

Sumber : Data Sekunder diolah

The screenshot shows the Hostinger Auto Installer interface. At the top, there's a navigation bar with 'Beranda', 'Hosting', 'Server', 'Teghan', 'Alfas', 'Barisan', and 'Lainnya'. Below this is a sidebar with 'Beranda', 'Akun', 'Email', 'Domain', and 'Website'. The main content area is titled 'Auto Installer' and shows a breadcrumb trail: 'Beranda > Hosting > Joomla! > Website > Auto Installer'. Below this is a green box with the text 'PILIHAN TERBARU'. The main section is titled 'Versi yang Tersedia' and contains a table with columns: Nama, Instal Pada, Upt, and Tindakan. The table lists 'prestashop' installed on '05.04.2014' with a 'Hapus' (Delete) button. At the bottom, there are links for 'Website builder', 'Auto Installer', and 'Pengelola Website'.

Sumber : Data Sekunder diolah

[illegible]

Sumber : Data Sekunder diolah

1. Login cPanel

Beberapa hal yang dapat dilakukan dengan cPanel:

- Tampilan cPanel idhostinger :



Sumber : Data Sekunder diolah

Untuk melakukan login back office prestashop pada toko jumbo cell, dapat dilakukan dengan cara mengetikkan alamat <http://jumbocell.url.ph/on8p7dpw1fwtpoj> ke address bar browser yang digunakan. Selanjutnya tinggal mengetikkan alamat email dan password yang telah dibuat sebelumnya.

Jumbo Cell

Email address



Password



[Log in](#)

[Lost password?](#)

© 2005 - 2014 Copyright by PrestaShop, all rights reserved.

Sumber : Data Sekunder diolah

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Sistem penjualan yang digunakan oleh toko Jumbo Cell saat ini masih menggunakan sistem offline yaitu pembeli langsung datang ke toko melihat barang yang diinginkan apabila dirasa cocok dengan harga yang ditawarkan bisa langsung dibayar di kasir. Selain menggunakan sistem offline terkadang toko jumbo cell menggunakan media broadcast bbm (Blackberry Messenger) untuk mempromosikan produknya. Sistem penjualan yang seperti ini dirasa kurang efektif dan efisien dikarenakan membutuhkan biaya dan waktu yang cukup lama bagi pelanggan untuk melakukan proses transaksi.
2. Permasalahan dalam sistem penjualan seperti ini adalah proses pemasaran, maka dari itu peneliti memberikan solusi untuk menerapkan sistem penjualan online dengan menggunakan website e-commerce yang tujuannya untuk menjangkau wilayah pemasaran yang lebih luas
3. Implementasi e-commerce dengan menggunakan software prestashop pada toko jumbo cell ini setidaknya dapat membantu penyampaian informasi secara detail mengenai produk yang dijual kepada konsumen secara online dan memudahkan proses transaksi tanpa harus datang ke toko secara langsung.

Saran

1. Perlu adanya tenaga profesional yang ahli di bidang pengelolaan website sehingga website bekerja dengan baik.
2. Perlu adanya pengembangan dan desain antarmuka yang lebih menarik sehingga dapat menarik banyak konsumen
3. Melakukan evaluasi sistem secara berkala untuk mengantisipasi penambahan kebutuhan sistem sebagai contoh penambahan jenis produk yang akan datang atau perubahan harga produk barang.
4. Content website perlu ditambah sehingga menarik perhatian banyak konsumen.
5. Keamanan dalam proses transaksi belanja belum maksimal, sehingga harus

dikembangkan perbaikan dalam hal keamanan.

6. Perlu adanya perawatan (maintenance) terhadap hardware dan software secara rutin.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. 2007. *Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches*. London : Sage Publication Inc
- Hidayat, Taufik. 2008. *Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce*, Jakarta : Mediakita
- Jogyanto. 2005. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi Manajemen*. Edisi kelima : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis & Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran*, Edisi Kedua Belas Jilid 1. Jakarta : Erlangga
- Kotler, Philip dan Keller, Kevin Lane. 2009. *Manajemen pemasaran*. Edisi 13 Jilid 1. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Ladjamudin, Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- McLeod, R. dan Schell, Jr., G. P., 2008, *Management Information System*, Edisi 10, Jakarta: Salemba Empat.
- Moh. Nazir. Ph.D, 2005, *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Nugroho, Adi. 2006. *E-commerce Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya*. Bandung : Informatika
- O'Brien, James. 2005. *Introduction to Information Systems*. Jakarta : Salemba empat
- Oetomo, Budi Sutedjo. 2002. *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Prihatna, Henky. 2005. *Kiat praktis menjadi web master professional*. Jakarta. : PT. Elexmedia komputer
- Sanusi, M Arsyad. 2001. *E-Commerce Hukum dan Solusinya*. Jakarta: Mizan Grafika Sarana